

FEMINISMO E REPRESENTAÇÃO: UM ESTUDO SOBRE *FANARTS* SEXUALIZADOS DE STAR WARS

Pamella Opsfelder de ALMEIDA

Orientadora: Profa.Dra. Érica Luciene Alves de Lima

RESUMO: Este trabalho propõe analisar, sob uma ótica feminista, *fanarts* – artes produzidas por fãs – hiperssexualizados da personagem Rey da saga filmica Star Wars. Por meio da noção de ecologia cognitiva de Pierre Lévy (1993), segundo a qual o ser humano só pensa coletivamente e com os signos fornecidos pela cultura, bem como do conceito de comunidade interpretativa criado por Stanley Fish (1992), investiga-se o histórico da franquia *Star Wars* e da comunidade *geek* no concernente à representação feminina, e como isso se reflete na produção dos *fanarts* erotizados. Por fim, com base nas reflexões de Jacques Derrida (1993) sobre falocentrismo e de John Berger (1999) a respeito da representação da mulher na arte ocidental, analisa-se criticamente uma seleção de imagens representativas, coletadas da internet, e comparando-as com momentos e materiais promocionais do filme original.

Palavras-chave: Linguística Aplicada; *Fanarts*; Feminismo; *Star Wars*; Internet

INTRODUÇÃO

O filme *Star Wars Episódio VII: O Despertar da Força* (2015) trouxe frescor à famosa franquia *Star Wars* com a apresentação de sua primeira protagonista feminina no cinema: Rey, interpretada por Daisy Ridley. Apesar de se adequar aos padrões estéticos ocidentais, sendo uma mulher alta, magra, branca e de fisionomia considerada bonita, a personagem não é sexualizada – ou seja, apresentada como objeto sexual – em nenhum momento no filme, em seus materiais promocionais, pôsteres ou artes oficiais. Entretanto, desde sua estreia, uma avalanche de *fanarts* – artes produzidas por fãs – retratando Rey de forma hiperssexualizada e erotizada invadiu a internet.

Este ensaio propõe investigar, sob uma ótica feminista, as causas que levam à criação e disseminação de *fanarts* em número considerável e em tamanha dissonância em relação à personagem original. Para isso, primeiramente explora-se o histórico da comunidade *geek* e da própria franquia *Star Wars* no concernente à representação feminina. A seguir, analisa-se criticamente algumas das artes de fã disponíveis na internet em que Rey é representada de forma hiperssexualizada, utilizando-se principalmente do ensaio de John Berger (1999) sobre as convenções artísticas do nu na pintura a óleo europeia, bem como da noção de *falocentrismo* (DERRIDA, 1992, p. 21). Apoiando-se nas teorias de Pierre Lévy (1992), Jacques Derrida (1992), José Augusto Mourão (2001) e, principalmente,

no conceito de comunidade interpretativa de Stanley Fish (1992), procura-se analisar como o maior acesso à autoria proporcionado pelo ciberespaço possibilita esse tipo de representação considerado antiquado em um mundo pós-feminista.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Assim como a maioria das produções voltadas à comunidade *geek*, a saga *Star Wars* em suas duas primeiras trilologias (1977-1983 e 1999-2005) é defectiva no concernente a representação feminina. A personagem Princesa Leia Organa (Carrie Fisher), da primeira trilogia (1977-1983), é lembrada como uma mulher forte que luta por suas crenças políticas de liberdade contra a tirania do Império. Entrementes, isso não impediu que fosse representada de maneira sexualizada na saga. Além de todo o fetichismo por trás de seu título de nobreza, é obrigada a se tornar uma das escravas sexuais de Jabba, um alienígena monstruoso chefe da máfia galáctica em *Star Wars Episódio VI: O Retorno de Jedi* (1983). Leia é também violentada na medida em que tem de usar um “biquíni metálico”, como descrevem alguns fãs; em outras palavras, uma roupa sensual e desconfortável para a personagem, mas que a coloca em uma posição de fragilidade e submissão. Essa representação da personagem vestida de escrava é conhecida como *Slave Leia*, e se tornou uma fantasia de masturbação¹ entre os fãs. Jabba ainda possui escravas dançarinas que, assim como Leia, ficam acorrentadas pela garganta a seu corpo repugnante, sendo descartadas como comida a um animal feroz quando elas desobedecem ou aborrecem seu dono.

Segundo Noah Berlatsky, na matéria *The ‘slave Leia’ controversy is about more than objectification, escrita para o jornal The Guardian*,

[a] sequência com Jabba, o Hutt, é uma fantasia de harém orientalista não disfarçada, completa com deserto, paxá rindo com seu papo inchado e uma princesa infeliz enfeitada com traje fetichista e correntes. A sequência é um pouco de pornô leve perdido no meu de uma história de aventura para crianças. (...) Essas correntes patriarcais [que prendem Leia] não são apenas correntes patriarcais, no entanto; são também um sonho febril de BDSM. O espectro de relações adultas e da sexualidade adulta fazem Lucas e seu filme enlouquecerem, rebentando em uma cacofonia de fetiches: *bondage*, submissão, Orientalismo, sexo com tentáculos e fantasia de estupro². (BERLATSKY, 2015, minha tradução).

1. *Carrie Fisher warns Daisy Ridley about being a masturbation fantasy*. Vídeo disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=xDpBeJtxffQ>>. Acesso em 16/06/2017.

2. No original: “The sequence with the giant bloated Jabba the Hut is a not-even-concealed Orientalist harem fantasy, complete with desert, chuckling dissipated bloated pasha and hapless princess decked out in fetishwear and chains. The sequence is a bit of soft-core porn dropped in the middle of a kids’ adventure story. (...) Those patriarchal chains aren’t just patriarchal chains, though; they’re also a BDSM fever dream. The specter of adult relationships and adult sexuality causes Lucas, and his film, to freak out, erupting in a cacophony of fetishes: *bondage*, submission, Orientalism, tentacle sex and rape fantasy”.

Além do exemplo clássico da *Slave Leia*, a segunda trilogia (1999-2005) traz a personagem Padmé Amidala, mãe de Luke e Leia e rainha de Naboo. Seu título de nobreza reflete, assim como no caso da Princesa Leia, uma fixação da relação mulher-realeza, muito presente não só na saga *Star Wars*, mas em diversas histórias de fantasia ocidentais. A importância de Padmé na narrativa vai diminuindo progressivamente ao longo dos Episódios I a III, chegando a ponto de não ser mais que um rosto bonito após casar-se com Anakin Skywalker. A sexualização da personagem também ocorre, e pode ser exemplificada pelas palavras de Jacqueline Pei em sua matéria *So This is How Liberty Dies: Racism and Sexism in Star Wars*, redigida para a FEM, primeira revista feminista da América Latina:

Embora apareça no clímax de *Episódio II: Ataque dos Clones*, Padmé veste uma roupa branca colante, e é atacada fisicamente por uma besta alienígena, sendo arranhada de maneira a remover parte de sua roupa e transformá-la em um tipo de top. Muitas imagens promocionais da personagem a apresentam nessa versão modificada de sua roupa, não mostrando as próprias feridas. Isso sensacionaliza a imagem e a sexualiza para o público. Em contrapartida, as roupas de nenhum dos personagens masculinos são rasgadas dessa forma. O ataque é usado como uma conveniência de roteiro que Padmé revele um pouco de pele³. (PEI, 2015, minha tradução).

Assim como Leia, sua mãe Padmé tem seu sofrimento erotizado. Tal sexualização do sofrimento feminino, não só na saga *Star Wars*, mas nas produções de entretenimento em geral, pode ser uma das motivações para a produção de muitos *fanarts* que, além de sexualizarem Rey, colocam-na em situações desconfortáveis, chegando ao estupro.

Ainda no eixo da representação, as únicas personagens femininas relevantes nas duas primeiras trilogias, além de Leia Organa e Padmé Amidala, são Shmi Skywalker, que concebeu imaculadamente o protagonista dos Episódios I a III, Anakin Skywalker, futuro vilão Darth Vader, e Mon Mothma, importante líder rebelde. Com exceção dessas quatro mulheres, o restante da Galáxia é povoada por homens ou alienígenas do sexo masculino. As outras mulheres de *Star Wars* aparecem em segundo plano, geralmente escravas e dançarinas, às vezes ambas, concentrando-se no palácio do mafioso Jabba. A época em que as duas primeiras trilogias foram lançadas talvez tenha influenciado tal representação, uma vez que a primeira se deu nos anos 70-80 e a segunda nos anos 90-2000. Mais no primeiro intervalo que no segundo, a questão da representação da

3.No original: "Though she is featured during the climactic fight sequences of Episode II: Attack of the Clones, Padmé is wearing a skintight white suit, and is physically attacked by an alien beast, being scratched in a way that removes fabric to make it appear that she is wearing a sort of crop top. Many promotional images of the character feature her in this modified version of the outfit, not showing the wounds themselves. This sensationalizes the look of it, and sexualizes her for the audience. In contrast, none of her counterpart male character's' clothes are torn in such a way. Her attack is used as a convenient plot point to get Padmé to reveal some skin."

mulher não era tão amplamente discutida quanto posteriormente veio a ser, apesar de o movimento feminista já estar consolidado naquele momento.

Tal histórico de representação feminina insuficiente e problemática, desse modo, não ficou alheio ao movimento feminista. Mais e mais a comunidade feminista passou a interferir na indústria cinematográfica, inclusive a *geek*. O mesmo ciberespaço que permitiu a produção e circulação dos fanarts hiperssexualizados de Rey, possibilitou uma maior inserção e relevância das mulheres na comunidade *geek*, principalmente a partir da chamada terceira onda do feminismo, iniciada na década de 1990. A associação entre cultura *geek* e feminismo, antes impensável, então se tornava possível e lucrativa, gerando novas pressões e paradigmas para o mercado. Nesse contexto, a apropriação de ideologias feministas (ou, pelo menos, de uma aparência ideológica) pelo mercado encontrou-se com as aspirações de um grande público, até então ignorado e sedento por reconhecimento e representação digna.

Acompanhando as mudanças do século XXI, a produtora *Lucasfilm* foi comprada pela Disney em 2012 e sua presidência passou pela primeira vez para uma mulher, Kathleen Kennedy. Três anos depois, em 2015, a Disney retirou⁴ a imagem da *Slave Leia* de seu *merchandising*, gerando alguns comentários negativos do público. Ainda em 2015, com o filme *Star Wars Episódio VI: O Despertar da Força*, vê-se a primeira protagonista feminina e não sexualizada dos filmes da saga Star Wars: Rey. O protagonismo feminino aumentou ainda mais a porcentagem de mulheres consumidoras de produtos da saga. Por outro lado, na contracorrente das mudanças sociais, alguns fãs taxam Rey de Mary Sue – ou seja, uma personagem, geralmente feminina, que é boa em tudo sem motivo aparente – e *O Despertar da Força* de “lixo feminista”. O desejo de parte da comunidade de fãs em revisitar a imagem da *Slave Leia*, gerando um imaginário nostálgico e demandante por uma “*Slave Rey*”, culmina na criação dos fanarts hiperssexualizados da protagonista.

ANÁLISE DE FANARTS

Dentre os *fanarts* sexualizados encontrados na internet, pode-se observar um espectro de diferentes níveis de objetificação da personagem, desde imagens que a colocam em poses clássicas de pinup (a exemplos das Imagens 3 e 5) e que decotam suas roupas, até conteúdos explicitamente pornográficos. A seguir apresentam-se algumas imagens demonstrativas, selecionadas de forma a ilustrar os abundantes *fanarts* hiperssexualizados da personagem Rey que circulam a internet. Ao lado de cada uma delas, encontram-se capturas de momentos do filme *O Despertar da Força* (2015) ou seus materiais

4. Notícia disponível em: <<http://www.craveonline.com/culture/920555-disneys-retirement-slave-leia-merchandise-good-thing>>. Acesso em 10/06/2017.

promocionais, de forma a facilitar as comparações entre as diferentes interpretações da mesma personagem. As Imagens 1, 3, 5 e 7 ou seja, as ímpares, constituem os *fanarts*, enquanto que as Imagens 2, 4, 6 e 8, pares, são originais do filme.

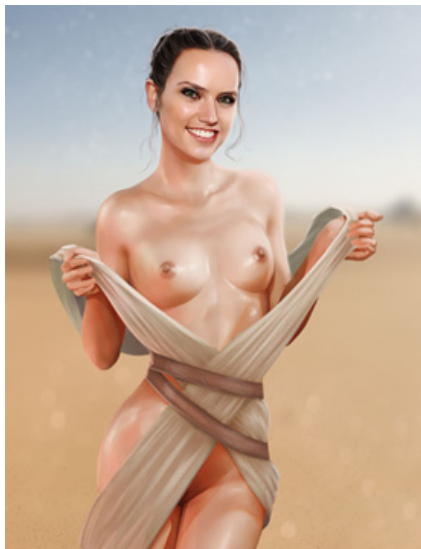


Imagem 1⁵



Imagem 2⁶

Imagens 1 e 2: Rey no deserto de Jakku

5.Disponível em: <<http://swtiefucker.tumblr.com/post/135512727982/new-rey-from-the-force-awakens-more>>. Acesso em 18/06/2017.

6.Disponível em: <<http://www.refinery29.com/2015/12/99574/star-wars-rey-hair-tutorial>>. Acesso em 18/06/2017.



Imagem 3⁷



Imagem 4⁸

Imagens 3 e 4: Rey dirigindo seu *speeder*



Imagem 5⁹



Imagem 6¹⁰

Imagens 5 e 6: Rey abaixada com BB-8

7.Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/292945150742478473/>>. Acesso em 18/06/2017.

8.Disponível em: <<http://www.starwars.com/databank/reys-speeder>>. Acesso em 18/06/2017.

9.Disponível em: <<http://www.tarusov.com/star-wars-pin-up>>. Acesso em 18/06/2017

10.Disponível em: <https://www.reddit.com/r/DaisyRidley/comments/3yrnx2/rey_and_bb8/>. Acesso em 18/06/2017.

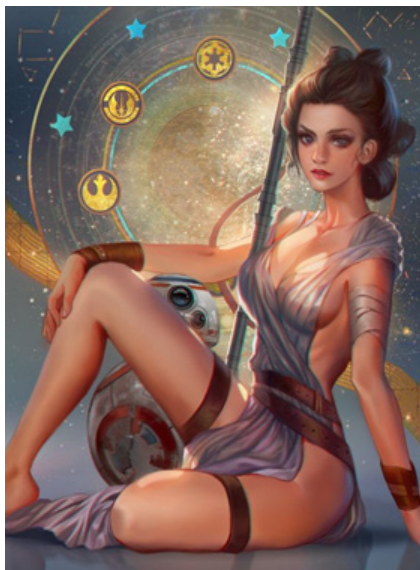


Imagem 7¹¹



Imagem 8¹²

Imagens 7 e 8: Rey sentada

Os *fanarts* selecionados, embora difiram entre si, seguem em sua maioria alguns padrões: em geral, colocam a personagem em posições em que seus seios, nádegas e/ou vulva se fazem visíveis e enfocados. Estes são consideravelmente maiores que os seios e nádegas da personagem Rey oficial e da atriz Daisy Ridley real – em outras palavras, nos *fanarts* suas curvas são extremamente acentuadas, de forma não condizente com as proporções corporais apresentadas no filme. Esses dois aspectos – rotação do corpo para criação de poses que evidenciam certas partes dele, bem como o aumento dessas mesmas regiões do corpo – são bem visíveis na Imagem 3, baseada na Imagem 4, original do filme. Esse *fanart*, além de aumentar os seios e nádegas de Rey em relação à Imagem 2, rotaciona seu corpo, virando suas nádegas na direção do espectador, o que não ocorre na imagem original, em que seu corpo encontra-se quase que totalmente de perfil, adequado à direção de um veículo como um *speeder*, espécie de moto flutuando de alta tecnologia. A Imagem 7, por sua vez, demonstra o maior aumento, entre os *fanarts* selecionados, das regiões dos seios e das nádegas da personagem em relação à personagem original.

Outro aspecto recorrente nos *fanarts* sexualizados é a representação de Rey nua ou seminua, com roupa diminuída em relação ao figurino oficial, de forma a deixar seios, vulva

11.Disponível em: < <https://br.pinterest.com/pin/555561304013768113/>>. Acesso em 18/06/2017

12.Disponível em: <<https://movieweb.com/star-wars-force-awakens-rey-instant-bread-practical-effect/>>. Acesso em 18/01/2018.

e/ou glúteos explicitamente expostos. A discrepância para com a representação original da personagem aumenta quando se considera que a personagem aparece totalmente vestida no filme, sem decotes ou recortes nas roupas que mostrem muita pele. Rey veste-se de maneira prática, pronta a sobreviver no ambiente hostil do deserto de Jakku, no qual é sucateira. Essa diminuição da quantidade de roupas vestidas por Rey é evidente em todos os *fanarts* (Imagens 1, 3, 5 e 7), quando comparados às duas contrapartes do filme original (Imagens 2, 4, 6 e 8). Na Imagem 1, Rey está praticamente nua, enquanto que na Imagem 3 suas roupas foram substituídas por uma versão mais curta, de forma que suas calças deram lugar a uma minissaia e sua blusa fechada, a uma espécie de top que deixa os seios de fora. O único *fanart* selecionado em que a personagem veste calças é a Imagem 5, e mesmo nela a calça encontra-se parcialmente abaixada, de modo a revelar um pouco de suas nádegas. Ainda nessa imagem, seus seios encontram-se à mostra. Na Imagem 7, a ausência de roupas íntimas embaixo das faixas de tecido que recobrem pontos estratégicos do corpo de Rey pode ser notada devido a não existência de alças de calcinha em seus quadris. Desse modo, apenas um tecido facilmente levantável pelo vento recobre seus genitais.

A nudez em que Rey se coloca nos *fanarts*, bem como as posições em que se corpo se contorce, são incompatíveis para com o estilo de vida da personagem no filme, no qual é retratada agindo da maneira mais prática possível em todas as situações devido à luta pela sobrevivência que é seu dia-a-dia. Andar seminua pelo deserto, como na Imagem 1, causar-lhe-ia queimaduras. Dirigir olhando para trás e sem concentrar-se na direção, como representado na Imagem 3, poderia resultar em um acidente fatal. Além disso, fazer uso do *speeder* com os óculos de proteção levantados, no meio do deserto de Jakku, deixaria seus olhos vulneráveis a grãos de areia que poderiam gerar cegueira momentânea, criando, novamente, condições para acidentes. Por fim, sentar como na Imagem 7, de maneira milimetricamente calculada para demonstrar graça e beleza, não condiz com a naturalidade e despreocupação com que Rey senta-se no filme, ilustrada na Imagem 8.

Em praticamente todas as artes estudadas, a protagonista é retratada olhando diretamente para frente, para seu observador, como que se colocando à disposição do olhar que se projeta sobre seu corpo – mais que isso: ela parece querer ser observada e estar ali para entreter aquele que a vê. Trata-se da “expressão de uma mulher respondendo com graça calculada ao homem que ela imagina estar olhando para ela – apesar de ela não o conhecer. Ela está ofertando sua feminilidade como uma coisa a ser contemplada” (BERGER, 1999, p. 57). Isso pode ser observado principalmente na Imagem 1, na qual Rey dá boas-vindas a seu espectador com um sorriso enquanto desata suas roupas a fim de revelar os seios. Mesmo na Imagem 3, que exhibe Rey dirigindo, atividade que deveria

consumir totalmente sua atenção, os olhos da personagem direcionam-se ao observador. Olhando para traz, por cima do ombro, ela deixa de concentrar-se na pista adiante para lançar um olhar convidativo e um sorriso ao espectador. Na Imagem 5 não é diferente: maquiada de batom vermelho, ao contrário da versão oficial da personagem apresentada na Imagem 6, e em uma pose típica de *pinup*, a personagem vira o rosto para o espectador, para aquele que a vê. Na Imagem 7, assim como nas outras, a personagem olha para frente, mantendo o olhar fixo no observador, aquele para o qual o *fanart* foi produzido.

Nesse tipo de fanart, que apresenta uma interpretação erotizada da mulher, assim como na maioria das pinturas a óleo europeias de nu,

o protagonista principal nunca é pintado. Ele é o espectador diante do quadro e presume-se que seja um homem. Tudo é a ele dirigido. Tudo deve parecer como sendo o resultado dele estar ali. É para ele que as figuras assumiram a sua nudez. Porém ele é, por definição, um estranho – vestindo ainda suas roupas. (BERGER, 1999, p. 56).

Assim, tanto a vestimenta, os adereços, a expressão facial, o direcionamento do olhar e o arranjo do corpo (pose) escolhidos para a representação feminina são compostos, segundo Berger (1999), com o intuito de apelar para a sexualidade do homem que observa o quadro ou, neste caso, o *fanart*, mas nada têm a ver com a sexualidade da retratada (BERGER, 1999, p. 57).

Além disso, é importante notar que Rey enquadra-se em mais uma convenção artística do nu europeu: a de pintar o corpo da mulher sem pelos. A personagem apresenta-se depilada em todos os *fanarts* estudados. Nas Imagens 3, 5 e 7, suas pernas expostas não possuem pelos, e na Imagem 1, na qual mostra-se também sua virilha, esta não possui pelos pubianos perceptíveis. Nas palavras de Berger,

O cabelo está associado com potência sexual, com paixão. A paixão sexual da mulher precisa ser minimizada para que o espectador possa sentir que ele em o monopólio dessa paixão. A mulher está ali para alimentar um apetite, não para ter um apetite próprio. (BERGER, 1999, p. 57).

Justa observação, entretanto, é que a personagem original também possui as pernas depiladas, como pode ser observado nas Imagens 2, 4 e 8, nas quais seus tornozelos são visíveis. Nesse sentido, o próprio filme não é condizente com a situação de difícil sobrevivência de Rey, em um deserto e trabalhando como sucateira, na qual a última de suas prioridades seria a conformação a um padrão estético. Contrariando sua natureza prática e despreocupada com a aparência, Rey é apresentada com as pernas depiladas, como se tivesse tempo, vontade e os meios para fazer tal intervenção em seu corpo.

São nas Imagens 1 e 3 que as observações de Berger (1999) podem ser mais claramente ilustradas. Na Imagem 1, Rey é apresentada despindo-se. Contudo, isso nada tem a ver com a saciedade de um desejo sexual próprio ou o desfrute de sua própria

nudez: seus seios, aumentados em relação aos da personagem original, estão à mostra não para si mesma, mas para aquele que a observa. Rey não os está contemplando; muito pelo contrário, seu olhar direciona-se para frente, para o espectador. Acrescenta-se a isso o fato de que os seios nus encontram-se à mercê das fantasias de quem quer que seja esse espectador, que pode violentá-los mentalmente, sugá-los ou apalpá-los em sua imaginação da maneira que quiser, recebendo em contraparte sempre o sorriso estático de aprovação de Rey. Dessa forma, não há decisão ou consentimento por parte da personagem, ou mesmo desfrute de sua própria nudez, apenas a entrega ao apetite sexual de um outro.

No que diz respeito à Imagem 3, a presença de um espectador masculino cujo apetite sexual é priorizado destaca-se devido à resignificação do *speeder* de Rey. Esse eficiente meio transporte, utilizado no filme para transportar a pesada sucata coletada pela protagonista até o mercado onde deve ser vendido, é resignificado como um suporte para que seu corpo mantenha-se na pose idealizada pelo artista. Pressionando o volante com os braços estendidos, Rey não está manobrando o veículo, mas apoiando-se para que possa elevar o corpo e mostrar a calcinha embaixo de sua minissaia. Essa elevação proposital de seu corpo também serve para que Rey empine as nádegas, criando uma pose que evidencia os pontos erotizados de seu corpo – seios, pernas e nádegas –, mostrando ainda suas roupas íntimas e mantendo o olhar da personagem direcionado ao espectador. O próprio ângulo do qual o *speeder* de Rey é desenhado, modificado em relação ao apresentado na Imagem 4, auxilia a exibição do corpo da protagonista, evidenciando pontos de seu corpo que passariam mais facilmente despercebidos em uma representação de perfil, como os seios de Rey, quase imperceptíveis na imagem original do filme (no entanto, ainda que os seios de Rey não fossem notados pelo observador do *fanart*, estes foram despidos pelo artista para que se evidenciassem ainda mais). Dessa forma, o *speeder* de Rey perde sua função primária de meio de transporte de cargas pesadas para tornar-se um suporte em que seu corpo possa ser retorcido e colocado em poses erotizadas.

A sexualização da protagonista afasta-se ainda mais da sexualidade nos inúmeros *fanarts* espalhados pela internet que fragilizam Rey a ponto de submetê-la à violência do estupro. Nessas imagens, seu prazer e seu consentimento estão claramente fora de questão. As situações de submissão são várias – tortura e interrogatório pelo vilão Kylo Ren seguidos ou acompanhados de abuso sexual, violação por tentáculos, estupro pelos capangas *stormtroopers* no meio de uma batalha ou por Unkar Plutt, alienígena que a mantém em situação análoga à escravidão em Jakku, entre outras. Trata-se da fetichização do estupro e, consequentemente, da violência contra a mulher, o que não é novidade na franquia *Star Wars*, como ilustrado anteriormente pela erotização do sofrimento de Leia Organa, forçada a se tornar escrava sexual, e Padmé Amidala, cujas feridas serviram para revelar seu corpo.

Essa sucinta análise das imagens demonstra que tal representação da personagem feminina deriva de convenções artísticas ocidentais que acompanham a figura da mulher há séculos. Muitas dessas convenções são guiadas pelo *falocentrismo* como definido por Jacques Derrida, ou seja, a crença na superioridade da masculinidade e do falo (DERRIDA, 1993), que, por conseguinte, desdobra-se na crença da inferioridade feminina e sua submissão, inclusive sexual, ao homem. Se a sociedade – aqui, principalmente, a ocidental – é estruturada por uma crença na superioridade masculina, pelo patriarcado e pela desigualdade de gêneros, dificilmente suas produções culturais e de entretenimento seriam diferentes. Segundo o conceito de ecologia cognitiva de Pierre Lévy, o ser humano pensa coletivamente e “com todos os signos (...) fornecidos pela cultura”; em outras palavras, “o sujeito de pensamento é um coletivo” (LÉVY, 1992, apud DA COSTA, 1993, p. 59). Dessa forma, os signos que permeiam a representação da mulher na arte perpetuam-se na cognição coletiva, reaparecendo em diversas manifestações culturais, como os *fanarts*, por já se encontrarem internalizados ou naturalizados no pensamento ocidental.

No caso específico da franquia filmica de ficção científica *Star Wars*, os signos que compõem a ecologia cognitiva provém da cultura *geek* ou *nerd*, que acaba por constituir o que Stanley Fish chama de comunidade interpretativa (FISH, 1992), ou seja, um contexto ou background cultural compartilhado por um grupo social, constituído de (e que também constitui) pressuposições e maneiras específicas de ler e interpretar certos signos. A comunidade *geek* foi constituída, em seu início, majoritária e tradicionalmente por homens, de modo que os produtos por eles produzidos e consumidos (filmes, animes, mangás, HQs, *games*, etc.) traziam, e ainda trazem em si, uma generalizada hiperssexualização feminina. Além disso, “mulheres fortes” no meio *geek*, a exemplo da Mulher Maravilha e da própria Princesa Leia Organa da saga *Star Wars*, na maioria das vezes são também *sex symbols*, pondo em xeque o empoderamento feminino que deveriam representar. Como explicitado anteriormente, tais personagens são representadas não como seres humanos autônomos que possuem e que gozam de uma sexualidade própria, mas como objetos deixados à disposição das fantasias e apetites sexuais de uma audiência presumidamente masculina e heterossexual.

A rede de signos gerados e interpretados em uma cultura em processo de transformação, mas ainda falocêntrica, encontra nas novas possibilidades do ciberespaço formas outras de se (re)constituir e expressar, respondendo às mudanças sociais trazidas pelo feminismo e utilizando-se mais uma vez de sentidos cristalizados sobre a mulher para criar *fanarts* que refletem concepções antiquadas sobre masculinidade e feminilidade. Segundo José Augusto Mourão, “os computadores pessoais estão a fazer de toda a gente um autor” (MOURÃO, 2001), pois condicionam (mas não determinam) novos meios

de criação artística. As ferramentas de edição digital, bem como os novos espaços para a divulgação de artes independentes em fóruns, *blogs*, comunidades virtuais de artistas, grupos no *Facebook* e no *Whatsapp*, etc., são exemplos dessa faceta condicionante do ciberespaço. Assim sendo, quando a grande indústria cinematográfica não atende às demandas de fãs nutridos de mulheres tornadas objetos sexuais por décadas, eles encontram outros meios de materializar seus desejos, no caso, pela arte de fãs.

Contudo, a arte de fã, por si só, não precisa reproduzir os valores hegemônicos sobre masculinidade e feminilidade, poder e sexualidade, fabricados em uma cultura falocêntrica. O ciberespaço possibilita, em tese, que a autoria se torne mais flexível e transite, inclusive entre estratos sociais historicamente marginalizados, de forma que os *fanarts* possam instrumentalizar resistências contra sentidos cristalizados. Um exemplo disso é a possibilidade de uma relação homoafetiva entre Finn e Poe, dois importantes personagens introduzidos em *O Despertar da Força* (2015), que ganhou força após a criação de *fanarts* que os retratava como um casal. Outros romances diversos podem ganhar forma e representação via *fanart*, explorando a orientação sexual de personagens e agrupando-os em maneiras menos hegemônicas de vivenciar a sexualidade.

Essas resistências podem ocorrer inclusive em *fanarts* que apresentam personagens em relações sexuais, desafiando a concepção de que qualquer representação de sexualidade tenha de obedecer a convenções que centrem o poder na figura masculina e a submissão na feminina.

CONCLUSÃO

Os acontecimentos citados ilustram não apenas como as comunidades interpretativas (FISH, 1992) leem de modo diferente um mesmo texto – no caso, a mesma personagem –, mas também como elas se misturam e se relacionam em jogos de poder. Atualmente, é inegável a força social do movimento feminista, principalmente no ciberespaço, onde as denúncias e as manifestações contra atitudes consideradas machistas são potencializadas pelo alcance da rede. Contudo, mesmo diante da força do feminismo mercadológico potencializada no e pelo ciberespaço (MOURÃO, 2001), os signos compartilhados pela ecologia cognitiva (LÉVY, 1993) e que circulam na comunidade interpretativa *geek* encontram meios de se expressar, reafirmando concepções sobre feminilidade e masculinidade pautadas no *falocentrismo* (DERRIDA, 1993). Ainda que as vozes marginalizadas possam, finalmente, lutar por espaço de enunciação, os signos que permeiam uma ordem naturalizada de dominação masculina e submissão feminina ainda rondam as produções artísticas, mesmo que implicitamente.

Conclui-se, desse modo, que o ciberespaço potencializa novas configurações para as relações sociais, sendo um espaço democrático no qual o usuário é tanto consumidor quanto produtor de conteúdo. Entretanto, a possibilidade de resposta não exclui o jogo de forças entre comunidades interpretativas para validar sua interpretação, tampouco aniquila o sexismo estruturante da sociedade patriarcal. Nessa perspectiva, os *fanarts* hiperssexualizados de Rey, assim como de muitas outras personagens femininas, podem ser interpretados como um movimento de resistência do falocentrismo às mudanças e desestabilizações de sentidos propostas pelo feminismo não só no âmbito cinematográfico, mas na sociedade como um todo.

REFERÊNCIAS

- BERLATSKY, N. (2015). *The 'slave Leia' controversy is about more than objectification*. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2015/nov/05/slave-leia-controversy-star-wars-objectification>>. Acesso em 17 de janeiro de 2018.
- BERGER, J. (1999). *Modos de ver*. Trad. L. Olinto. Rio de Janeiro: Rocco.
- DERRIDA, J. (1993). In: DA COSTA, R (org.). *Limiares do contemporâneo*. – São Paulo: Editora Escuta.
- LÉVY, P. *Pierre Lévy* (1993). In: DA COSTA, R (org.). *Limiares do contemporâneo*. – São Paulo: Editora Escuta.
- FISH, S. (1992). *Is there a text in the class?* Trad. Rafael Eugenio Hoyos-Andrade. Alfa, São Paulo, 36: 207-212.
- MOURÃO, J. A. (2001). *Para uma poética do hipertexto*. Disponível em: <<http://triplov.com/hipert/index.htm>>. Acesso em 10 de junho de 2017.
- PEI, J. (2015). *So This is How Liberty Dies: Racism and Sexism in Star Wars*. Disponível em: <<https://femmazine.com/so-this-is-how-liberty-dies-racism-and-sexism-in-star-wars/>>. Acesso em 17 de junho de 2017.